

Nintendo®



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

Printed in Germany



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Spielkassette „TETRIS 2™“ für das Super Nintendo Entertainment System entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

ACHTUNG! Durch wiederholtes Ein- und Ausschalten des Gerätes können Daten des batteriegestützten Speichers verlorengehen. Vermeide ebenfalls das Ausschalten des Super Nintendo Gerätes, bevor Du den Spielstand gespeichert hast, es sei denn, es ist unbedingt nötig.

Inhalt

Das Super-Puzzle ist zurück!	1
Controller-Funktionen	2
So geht's los	3
Block-Arten	4
Das 1-Player-Spiel	8
Das Puzzle-Spiel	11
Das 1-Player vs. 2-Player-Spiel	14
Das 1-Player vs. 2 Com-Spiel	16
Tips und Tricks	18

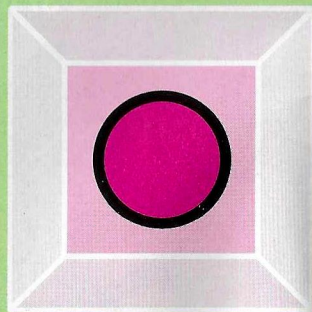
TM & © are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.

© 1995 Nintendo Co.,Ltd.

* © 1987 Elorg. TETRIS 2 is a trademark of Elorg.

TETRIS 2 licensed to Nintendo

© 1989, 1993 Nintendo. All Rights Reserved. Original Tetris concept, design and program by Alexey Pazhitnov.



Das Super-Puzzle ist zurück!

Tetris 2 ist die Weiterentwicklung des Mega-Hits Tetris und auf Deinem Super Nintendo ein Puzzle-Spaß, der seinesgleichen sucht.

Tetris 2 besteht aus Bausteinen unterschiedlicher Farbe - rot, grün und gelb. Zusätzlich dazu gibt es in Tetris 2 drei verschiedene Block-Typen: Fallende Blöcke, starre Blöcke und spezielle Blitz-Blöcke.

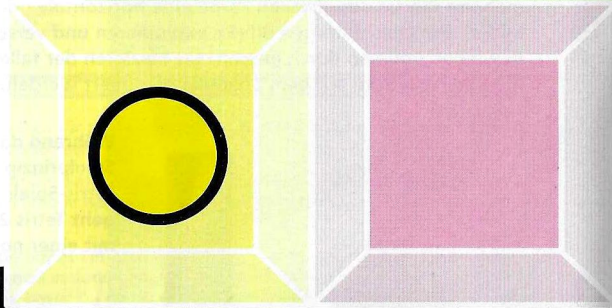
Ziel in Tetris 2 ist es, die fallenden Blöcke so zu positionieren, daß drei oder mehrere Blöcke der gleichen Farbe eine horizontale oder vertikale Reihe bilden. Die gleichfarbigen Blöcke explodieren und verschwinden. Um zu gewinnen, müssen durch geschicktes Plazieren der fallenden Blöcke sämtliche starre Blöcke auf dem Spielfeld eliminiert werden.

Während das genial einfache Spielprinzip des ursprünglichen Tetris-Spiels beibehalten wurde, geht Tetris 2 einen Schritt weiter, mit einer noch höheren

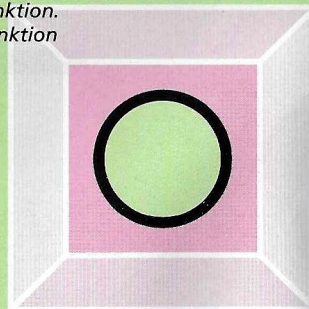
Herausforderung und neuem Puzzle-Spaß!



Controller-Funktionen

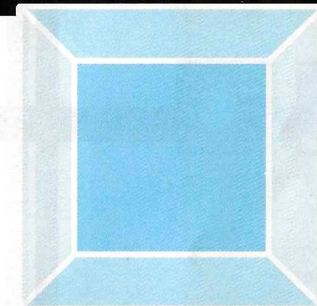
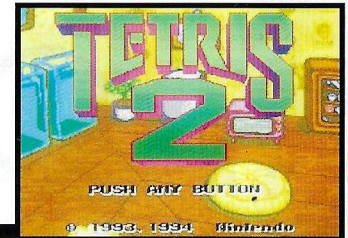


- A-Knopf, X-Knopf:** Bei jedem Druck dreht sich der Block um 90° im Uhrzeigersinn.
- B-Knopf, Y-Knopf:** Bei jedem Druck dreht sich der Block um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
- Links:** Bewegt die Bausteine nach links.
- Rechts:** Bewegt die Bausteine nach rechts.
- Unten:** Holt im Puzzle-Modus den nächsten fallenden Block ins Spielfeld
- Oben/Unten:** Wählt Optionen im Spiele-Auswahl-Menü aus.
- Select-Knopf:** Mit dem Select-Knopf kann der Cursor auf dem Titelschirm gesteuert werden. Im Spiel selbst ist der Select-Knopf ohne Funktion.
- Start-Knopf:** Startet das Spiel/Pausenfunktion



So geht's los

Lege die Tetris 2-Spielkassette korrekt in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte es ein. Es erscheint das Titelbild.



SPIELE-AUSWAHL-MENÜ

Rufe auf dem Titelbild mit einem beliebigen Knopf das Spiele-Auswahl-Menü (Game Select) auf. Bewege den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes und drücke den A-Knopf, um die unterschiedlichen Optionen auszuwählen.

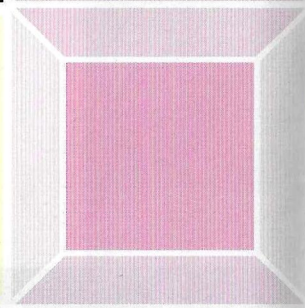
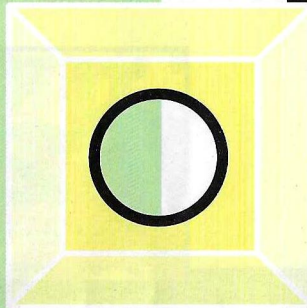
- **1-Player** Normal Puzzle
- **Versus** 1P vs. 2P 1P vs. COM
- **Sound** Stereo Monaural

Block-Arten

Tetris 2 beinhaltet drei unterschiedliche Block-Arten: Blitz-Blöcke, starre Blöcke und fallende Blöcke. Jeder dieser Blöcke erscheint in drei verschiedenen Farben.

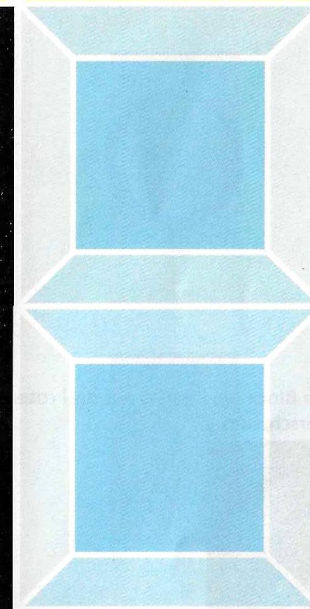
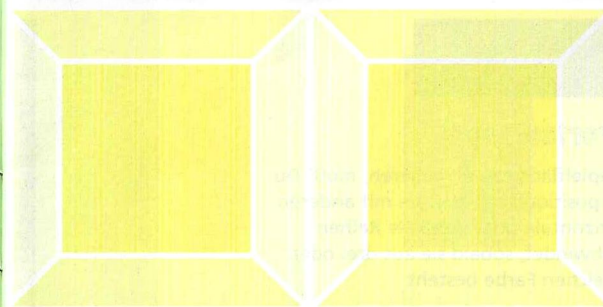
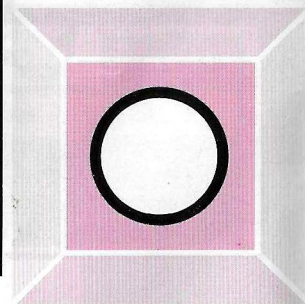
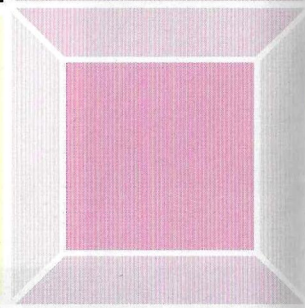
BLITZ-BLÖCKE

Blitz-Blöcke sind spezielle Figuren, die je nach Spielvariante (1-Player oder 2-Player-Spiel) eine besondere Wirkung besitzen. Versuche doch mal, einen solchen Block zu eliminieren und warte ab, was dann passiert.



STARRE BLÖCKE

Die starren Blöcke erscheinen auf dem Bildschirm, bevor das Spiel beginnt und behindern die Steuerung der fallenden Blöcke. Du kannst das Spiel gewinnen oder den nächsten Stage erreichen, sobald sämtliche starre Blöcke eliminiert sind.

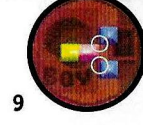
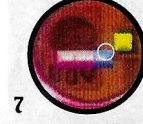
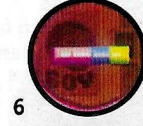
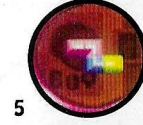
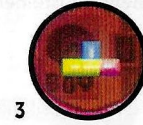
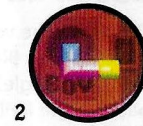
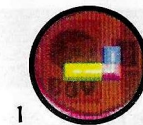


FALLENDE BLÖCKE

Diese Blöcke fallen vom oberen Bildschirmrand nach unten und werden Dir helfen, starre Blöcke zu eliminieren. Wie rechts dargestellt, gibt es fallende Blöcke in neun unterschiedlichen Formen.

Alle fallenden Blöcke bestehen aus vier Bausteinen, die an einer Seite miteinander verbunden sind.

In den Diagrammen 7, 8 und 9 sind die Stellen durch einen Kreis gekennzeichnet, an denen sich die Bausteine trennen, sobald einer der Blöcke auf einem starren Block in der Spielfläche landet.



1

2

3

4

5

6

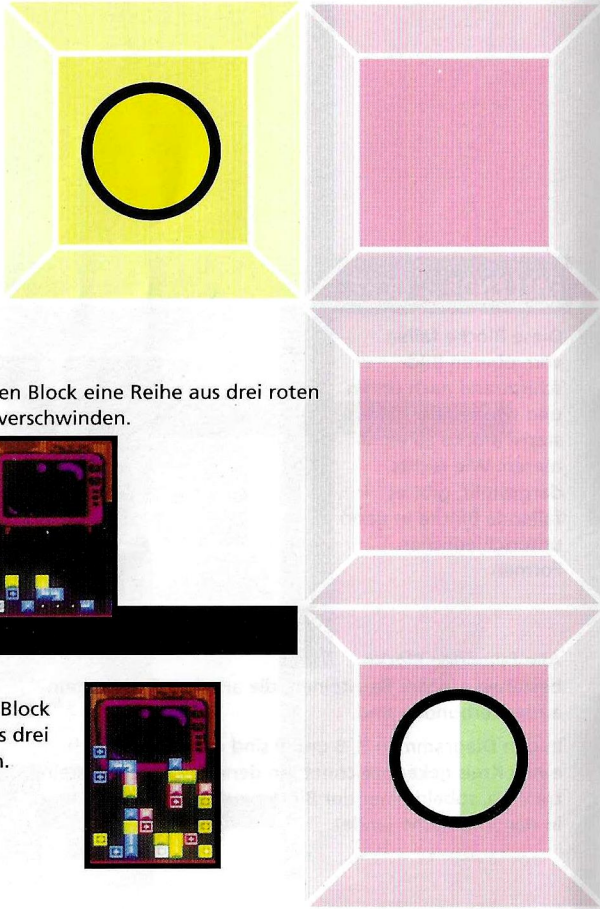
7

8

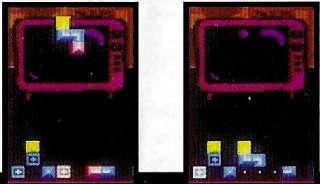
9

BLOCK-ARTEN Fortsetzung

Um Bausteine von der Spielfläche zu eliminieren, mußt Du die fallenden Blöcke so positionieren, daß sie mit anderen Blöcken farbgleiche horizontale oder vertikale Reihen bilden. Eine Reihe verschwindet, sobald sie aus drei oder mehr Bausteinen der gleichen Farbe besteht.



Bilde mit dem fallenden Block eine Reihe aus drei roten Blöcken und lasse sie verschwinden.

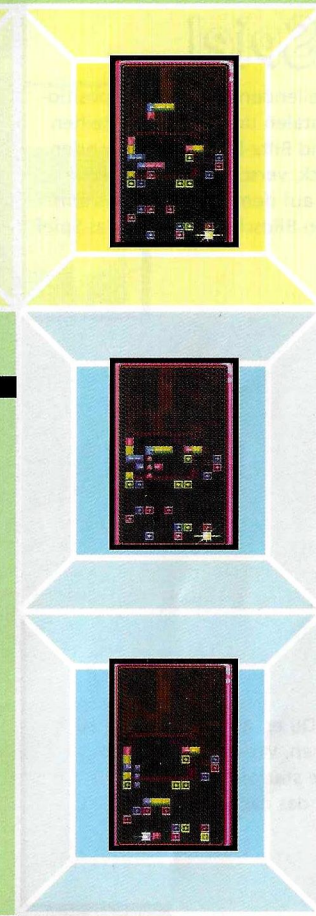


Mit diesem fallenden Block läßt sich eine Linie aus drei blauen Blöcken bilden.



KETTENREAKTION!!!

Kettenreaktionen werden ausgelöst, wenn zwei oder mehr Reihen durch geschicktes Positionieren eines fallenden Blocks eliminiert werden. Kettenreaktionen bringen im 1-Spieler-Modus jede Menge Punkte und helfen Dir im 2-Spieler-Modus das Spiel Deines Gegners zu sabotieren.

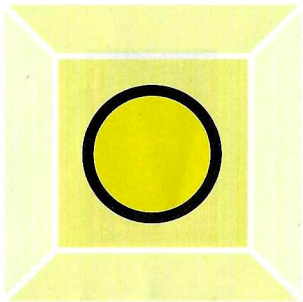


Die roten Blöcke verschwinden,...

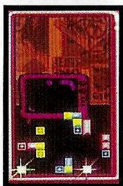
dadurch fallen die blauen Blöcke hinunter und bilden erneut eine Reihe!

1-Player-Spiel

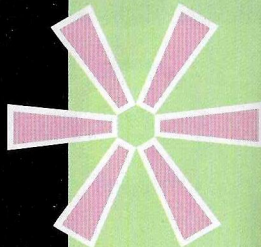
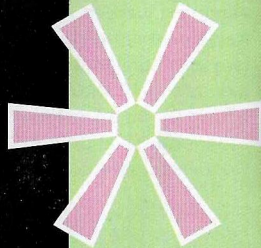
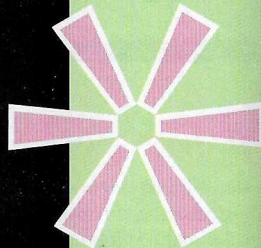
Im 1-Player-Spiel gilt es, die fallenden Blöcke so zu positionieren, daß durch die horizontalen und vertikalen Reihen gleichfarbige starre Blöcke und Blitz-Blöcke verschwinden. Eliminierst Du einen Blitz-Block, verschwinden sämtliche Bausteine der gleichen Farbe auf dem Bildschirm. Berührt sich nur ein Block den oberen Bildschirmrand, ist das Spiel zu Ende.



Schaffst Du es, alle Blitz-Blöcke zu eliminieren, verschwinden auch sämtliche starren Blöcke und Du erreichst das nächste Level.



Entferne den roten Blitz-Block, ... so daß alle roten starren Blöcke verschwinden.



Wie bereits im Spiele-Auswahl-Menü, kannst Du auf dem Runden-Auswahl-Bildschirm mit dem Start- oder A-Knopf Deine Auswahl treffen.

SPEED

Geschwindigkeit, mit der die Blöcke fallen.

ROUND

Je höher die Runde, desto größer ist die Geschwindigkeit der fallenden Blöcke, sowie die Anzahl der starren Blöcke.

MUSIC

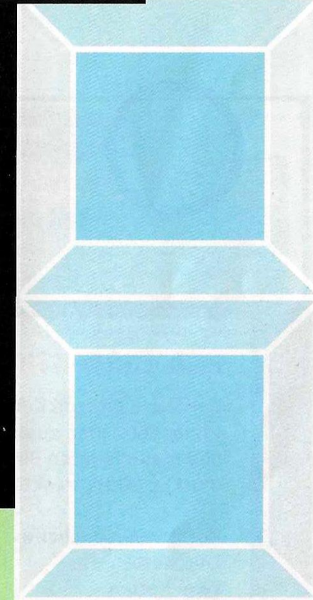
Hier wählst Du Deine Begleitmusik. Mit „OFF“ (Aus) läßt sie sich ganz ausstellen.

PUNKTE-SYSTEM (1-PLAYER SPIEL)

Fallende Blöcke je 10 Punkte

Starre Blöcke je 20 Punkte

Blitz-Blöcke 40 Punkte für jeden eliminierten starren Block, der dem Blitz-Block folgt.



Das Puzzle-Spiel

1-PLAYER-SPIEL Fortsetzung

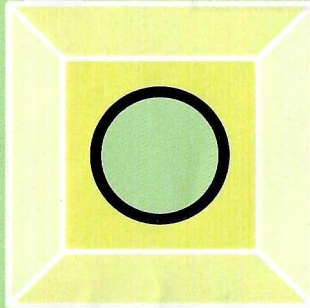
DURCH KETTENREAKTION ELIMINIERTER BLITZ-BLÖCKE

Der Score setzt sich zusammen wie folgt:
(# von starren Blöcken,
die mit den Blitz-Blöcken
eliminiert wurden)
x (# der Ketten) x (40
Punkte).

BONUS SCORE

Wenn Du schnell genug
bist, werden Dir „Credits“
gutgeschrieben, die
automatisch bis zu
10 starre Blöcke vom
Spielfeld des nächsten
Levels verschwinden
lassen.

*Hinweis: Du erhältst
keine Punkte für Blöcke,
die Du nach dem letzten
eliminierten Blitz-Block
oder nach erfolgreicher
„6-Block-Technik“ (Siehe
Seite 19) eliminiert.*

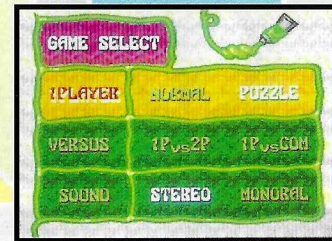


KETTENREAKTIONEN

Der Score für jede Kettenreaktion setzt sich folgendermaßen zusammen:
(# der eliminierten Blöcke) x (Punkte pro Block) x (Kettenreaktionsbonus).

Kettenreaktionsbonus	Bonusfaktor
Eine Kette	x 2
Zwei Ketten	x 4
Drei oder mehr Ketten	x 8

Die Grundregeln des Puzzle-Modus ähneln denjenigen des 1-Player-Spiels. Hier mußt Du jedoch alle Blöcke des Spielfelds mit einer vorher bestimmten Anzahl von fallenden Blöcken eliminieren. Während des Puzzle-Spiels kannst Du mit Hilfe des Select-Knopfs jederzeit abbrechen und neu starten. So bist Du nicht gezwungen, nach einem Fehler weiterzuspielen, bis alle fallenden Blöcke aufgebraucht sind.



Wählst Du „Puzzle“ im Spiele-Auswahl-Menü, erscheint der unten abgebildete „Continue“-Bildschirm.



DAS PUZZLE- SPIEL Fortsetzung

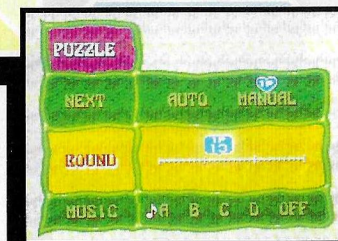


NEW

Wähle „New“ (Neu) und das Runden-Auswahl-Menü erscheint.

PASSWORT

Nachdem Du den 31. Stage erfolgreich beendet hast, erhältst Du ein Paßwort, das Dir jederzeit den Einstieg ab Stage 31 ermöglicht.



NEXT

Bestimmt, wie die fallenden Blöcke auf dem Spielfeld erscheinen.

Auto: Fallende Blöcke purzeln automatisch herunter.

Manual: Fallende Blöcke purzeln erst durch Drücken des Steuerkreuzes nach unten herunter.

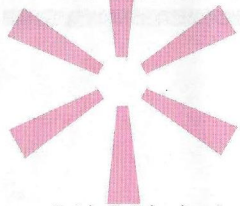
ROUND

In höheren Runden erwarten Dich mehr starre Blöcke und schneller fallende Blöcke.

MUSIC

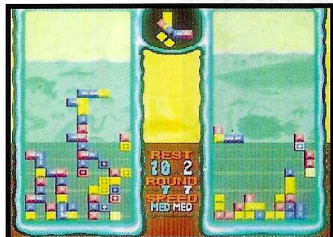
Wähle Deine Begleitmusik oder schalte sie mit „OFF“ aus.

1p vs. 2p-Spiel

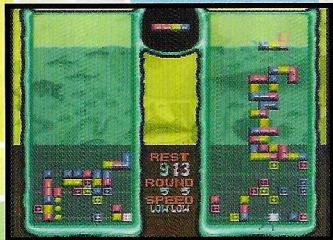
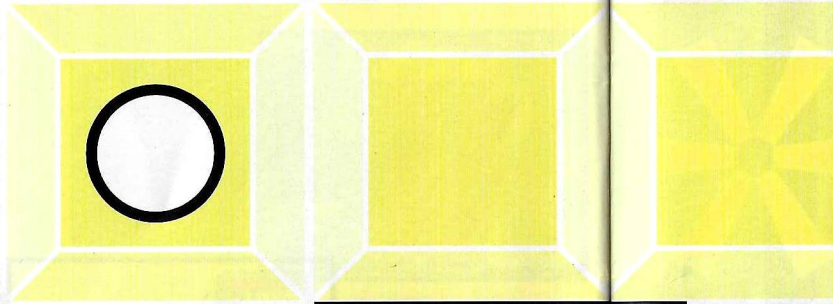


Beide Spieler beginnen das Spiel gleichzeitig.

Der Sieg ist Dein, wenn sämtliche Blöcke von Deinem Bildschirmteil verschwinden oder die Blöcke Deines Gegners den Bildschirm zubauen. Der Spieler, der als erster drei Spiele gewinnt, gewinnt das Match.



Wenn Du im 2-Spieler-Modus einen Blitz-Block eliminiert, verwandelt sich ein gleichfarbiger starrer Block in einen Blitz-Block.



ERFOLGREICHE ATTACKEN AUF DEINEN GEGNER

Es gibt zwei Möglichkeiten, Deinem Gegner eins auszuwischen.

Senke den Wasserpegel

Bei jeder Eliminierung eines Blitz-Blocks senkt sich der Wasserpegel bei Deinem Gegner. Schafft es Dein Gegner, in seinem Spielfeld einen Blitz-Block wegzuschaffen, dann nimmt das Wasser auf seiner Seite wieder sein ursprüngliches Niveau ein. Das Ganze funktioniert im Prinzip wie ein Tauziehen.

Laß die Blöcke Deines Gegners schneller fallen

Jedesmal, wenn Du eine Kettenreaktion auslöst, erhöht sich die Fallgeschwindigkeit der Blöcke Deines Gegners für eine bestimmte Zeit. Die Anzahl der schneller fallenden Blöcke im Spielfeld des Gegners wird durch die Anzahl der eliminierten Blöcke in Deiner Kettenreaktion bestimmt.

1P vs. 2 Com-Spiel

Mit „1P vs. 2 Com“ kannst Du in einem 2-Spieler-Spiel auch gegen den Computer antreten. Die Regeln und Strategien entsprechen denen des 1-Player vs. 2-Player-Spiels.

Bevor Du startest, mußt Du erst im Spieler-Auswahl-Menü einen Computer-Gegner aussuchen.



Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes einen der drei Charaktere und bestätige mit dem Select- oder A-Knopf. Kurz darauf erscheint das Runden-Auswahl-Menü.

Hier kannst Du die Spielgeschwindigkeit des Computers oder die Rundenanzahl verändern. Drücke dazu gleichzeitig den L- und R-Knopf sowie das Steuerkreuz.



DIE COMPUTER-GEGERNER

Easy

Der perfekte Einstieg für Anfänger. Sie begeht noch viele Fehler und bewegt ihre Blöcke nur langsam.



Normal

Ihm unterlaufen nur einige Fehler und er eliminiert Blöcke zielgenau, aber mit einer etwas langsameren Geschwindigkeit. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu hoch, dennoch ist Vorsicht geboten, ansonsten schlüpfst Dir der Sieg durch den Controller.



Hard

Da haben sich die beiden richtigen gefunden. Die Angriffe erfolgen zielgenau und zügig. Das Duo bewegt die Blöcke pfeilschnell und zusammen sind sie eine harte Nuß, auch für erfahrene Spieler.



Tips und Tricks!

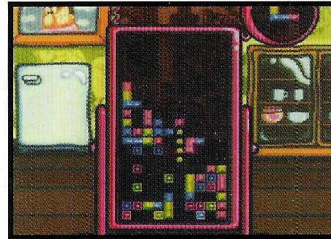
Tetris 2 verlangt eine große Portion an strategischem Denkvermögen. Die Farben der Blöcke, ihre Form und Positionierung müssen schnell erkannt werden. Du mußt ebenfalls imstande sein, die fallenden Blöcke effizient einzusetzen und so neue Extra-Blöcke zu bilden, die Dich am Eliminieren der starren Blöcke hindern.

Unten siehst Du eine kleine Einführung in die fortgeschrittenen Techniken von Tetris 2. Mit ihnen wirst Du noch mehr Spaß und Erfolg haben.



Eine Lücke füllen

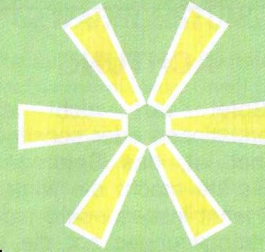
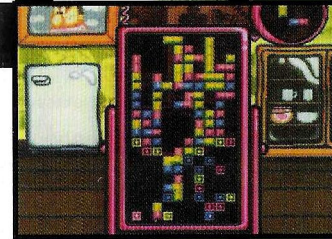
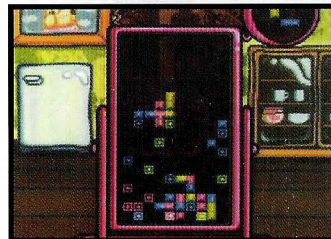
Versuche, Lücken so schnell wie möglich mit Blöcken zu füllen, ... so daß mehr als drei gleichfarbige Bausteine verschwinden können.



Kontrolliere komplizierte Blöcke

Bewege Blöcke mit trennbaren Bausteinen geschickt, ...

so daß du die losen Bausteine zielgenau plazieren kannst, um eine Reihe zu bilden.



Geheimtechnik: Sechs auf einen Streich!

Wenn mehr als sechs Bausteine der gleichen Farbe eine vertikale oder horizontale Linie bilden, verschwinden sämtliche Bausteine der gleichen Farbe auf dem Spielfeld.

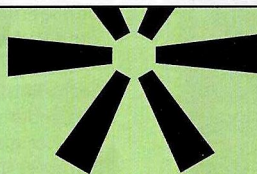
Sechs Bausteine lassen sich eliminieren, indem Du einen Balken-Block mit vier gleichfarbigen Bausteinen auf zwei Bausteine der gleichen Farbe plazierst.

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitäts-garantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!